

# LAS NUEVAS TENDENCIAS EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL

## El uso de aplicaciones online en el aula

EMESE BALASSA<sup>1</sup>

Profesora de ELE

**Resumen.** Este artículo trata de las ventajas y las diferentes maneras del utilizar las herramientas online y los teléfonos móviles en el aula, así como las novedades didácticas que estos ofrecen en la enseñanza del español. Tras una breve introducción teórica, el ensayo presenta diferentes plataformas y ofrece algunas ideas de cómo integrarlas en la clase de ELE para facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

**Palabras clave:** herramientas TIC, Quizlet, código QR, plataformas online, teléfonos móviles en el aula, Thinglink

**Abstract.** This paper studies the advantages and different ways of using online tools and mobile phones in the classroom, as well as the methodological novelties they offer in teaching Spanish. After a brief theoretical introduction, the essay presents different platforms and offers some ideas of how to integrate them in Spanish classes to facilitate the teaching-learning process.

**Keywords:** ICT tools, Quizlet, QR code, online platforms, mobile phones in the classroom, Thinglink

Los niños de esta era digital crecen en una sociedad donde la tecnología funciona como eje central de la educación (Castellanos, Hernández: 2015:10). A causa de estos cambios, en el aula, si un profesor usa los métodos tradicionales, a muchos alumnos les resulta difícil concentrarse y seguir la presentación por la falta de dinámica en clase. Hoy en día, como pedagogos, tenemos acceso a herramientas educativas en línea, que cumplen las demandas de nuestros alumnos, que apoyan nuestro trabajo, por lo tanto, nosotros debemos adquirir estos instrumentos nuevos para desarrollar las capacidades de los alumnos y mantener su interés. Como Cesar Bona menciona en su libro: “No podemos olvidar jamás que si queremos enseñar, quienes primero tenemos que estar aprendiendo constantemente somos los maestros” (Bona, 2016:30).

Los grandes avances tecnológicos han hecho posible que hoy en día se pueda usar la tecnología para generar nuevas herramientas útiles en la escuela y en diferentes ámbitos educativos. Estas herramientas pueden facilitar la adquisición de los conocimientos nuevos y ofrecen un gran apoyo para el trabajo del profesor (Castellanos, Hernández, 2015:50).

Para empezar la presentación de las nuevas herramientas más detalladamente de las TIC, no debemos olvidar la regla más importante que aparece en el libro de Gergő Fegyverneki (2016:11), profesor húngaro muy innovador en este tema: “Las TIC son herramientas y no son metas. Usando solamente las TIC no se genera automáticamente innovación educativa en nuestra clase, tampoco significa que logremos tener la mejor presentación de nuestra vida. Siempre debemos conocer las ventajas y las desventajas de cada instrumento educativo, planear bien dónde y cómo los integramos

---

<sup>1</sup> Profesora de ELE independiente, terminó sus estudios en el Máster en formación de profesores en el Departamento de Estudios Hispánicos de la Universidad de Szeged. Fue profesora de ELE en el Instituto de Bachillerato Kosztolányi Dezső de Szabadka, Serbia. Tiene 10 años de experiencia en enseñanza experimental. Actualmente, además de trabajar como profesora independiente y participar en diferentes proyectos, dirige un taller de ELE para niños y se ocupa del estudio del uso de las TIC en el aula.

en nuestro plan educativo, para que nos permitan lograr la meta educativa de cierta clase” (Fegyverneki, 2016:11).

Para integrar las TIC en el trabajo educativo, ni el profesor ni los alumnos necesitan tener conocimientos informáticos específicos, es suficiente tener conocimientos básicos. La mayoría de las herramientas son gratuitas. Mediante el uso de las siguientes aplicaciones, el profesor gamificará su trabajo, ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de divertirse de forma consciente y de repetir las materias creadas por el profesor, logrando el objetivo original que es el aprendizaje de los contenidos nuevos (Ibarra García, 2016:1).

## Thinglink<sup>2</sup>



*Los valores culturales de México a través de aplicaciones*  
<https://www.thinglink.com/scene/1083676376696881155>

La plataforma ThingLink es una herramienta con fines didácticos, que permite convertir una imagen tradicional en una imagen interactiva. Permite añadir comentarios, audios, vídeos y enlaces directamente en las imágenes, señalándolos con diferentes símbolos. Aprovechando esta aplicación los profesores tendrán una plataforma donde puedan compartir diferentes contenidos creados del mismo tema en una sola imagen.

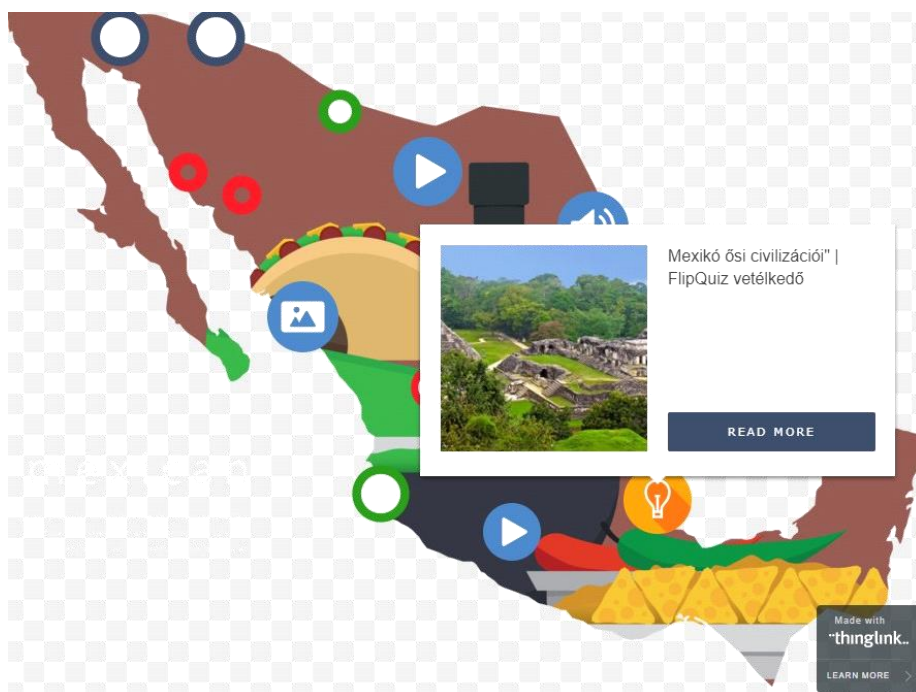


Imagen 1 –Una captura de pantalla de la plataforma ThingLink

<sup>2</sup> [www.thinglink.com](http://www.thinglink.com)

Algunos de los posibles usos para aprovechar los beneficios de ThingLink son:

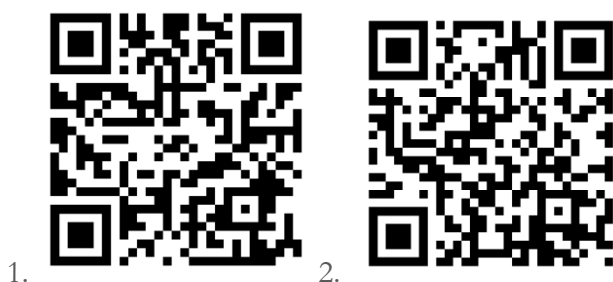
- Resumir las características más importantes de un tema
- Explicar detalles de una obra artística / edificio importante
- Explicar detalles de una imagen, de una obra artística, de un edificio importante etc.
- Aprender vocabulario nuevo
- Añadir explicaciones a mapas mentales
- Explicar informaciones incluidas directamente en las diferentes partes de un mapa

Las plataformas educativas son innumerables. Podemos realizar trabajos colaborativos en la pizarra virtual Linoit, crear tarjetas didácticas en la aplicación Quizlet o Brainscape para practicar o hacer un quiz online en la plataforma Kahoot! o en Mentimeter para repasar los temas estudiados. Es importante tomar en cuenta algunas características de las plataformas accesibles: debe ser gratis, fácil de usar y lo más importante es que debe ser asequible desde plataformas web también y no solo desde una aplicación móvil. Como profesores, no sabemos si todos los estudiantes tienen la posibilidad de descargar nuevas aplicaciones en sus móviles o no, por eso, si los estudiantes pueden usar las aplicaciones desde la web y desde los móviles también, evitaremos situaciones incómodas. La imagen virtual compartida en la plataforma ThingLink contiene diferentes actividades relacionadas con la cultura mexicana. Contiene las plataformas sobre las que escribiré en este trabajo escrito. Cada plataforma contiene un código QR con el que se puede abrir los contenidos didácticos, probarlos y verlos.

Mi meta es presentar algunas aplicaciones que pueden ser muy útiles en la enseñanza de las lenguas y pueden ser un gran apoyo para los profesores. Analizo estas herramientas desde el punto de vista práctico. Además, a través de mi experiencia trato de demostrar cómo se pueden utilizar estas plataformas con un grupo de educación secundaria.

Al abrir el primer código QR, se puede ver el mapa de México, que contiene los enlaces de las plataformas educativas y los productos creados en las plataformas mencionadas.

### Quizlet <sup>3</sup>



1. Países y capitales de Latinoamérica [https://quizlet.com/\\_530p5a](https://quizlet.com/_530p5a)
2. Latinoamericanismos: [https://quizlet.com/\\_52ltuo](https://quizlet.com/_52ltuo)

Los *flashcards* son tarjetas utilizadas para aprender vocabulario o un contenido estudiado. Una tarjeta didáctica (*flashcard*) es una hoja en la que se coloca una pareja de palabras. Es una manera muy eficaz para aprender nuevo vocabulario. Con las herramientas Quizlet y Brainscape se pueden crear *flashcards* virtuales, o sea, los alumnos pueden acceder a ellas desde cualquier lugar en cualquier momento. La aplicación Quizlet no sustituye las tarjetas en el aula pero ofrece una solución perfecta en las situaciones donde las tarjetas tradicionales no son las herramientas ideales. Quizlet ofrece actividades que incluyen el desarrollo de las habilidades como de escucha y escritura.

---

<sup>3</sup> [www.quizlet.com](http://www.quizlet.com)

En la plataforma Thinglink estarán accesibles dos Quizlet *study sets* que contienen fichas educativas y ejercicios interactivos. En uno de ellos se pueden practicar latinamericanismos, así tendrán un vocabulario más amplio, al conocer las palabras latinoamericanas. Como en Europa generalmente se enseña el español estándar, podemos ampliar el conocimiento cultural de los alumnos enseñándoles las diferencias entre el español hablado en América Latina y en España. Quizlet ofrece una manera gamificada para emparejar y aprender las nuevas palabras.



Imagen 2 – Una captura de pantalla de móvil de la actividad “Combinar”

En el otro Quizlet se pueden estudiar los países y las ciudades de América Latina, para y así ampliar el conocimiento geográfico.

Las fichas educativas presentadas no están hechas para usarlas en clase, más bien para poder practicarlas y estudiarlas en casa, individualmente. No es una herramienta de evaluación, la aplicación está preparada para que sea una herramienta de autoestudio.

Para poder jugar con los contenidos compartidos por el profesor, los alumnos no tienen que contar con una cuenta propia en la página, aunque es recomendable. En el caso de que la tengan, el juego guarda sus resultados, las fichas que no sabían, aparecerán más veces para practicarlas más a menudo, además de esta manera el profesor puede seguir el desarrollo de cada alumno.

El *study set* creado puede ser compartido mediante un enlace con los alumnos, donde ellos pueden elegir una de las siete actividades y juegos que ofrece la página:

- Ficha (*Flashcard*): La aplicación “lee” el contenido de las tarjetas en el idioma extranjero. Después de escuchar la palabra los alumnos hacen un click y aparece la pareja de la misma palabra.
- Aprender: Aparece una de las palabras (una ciudad o un latinamericanismo) y la tarea es elegir la pareja de la misma palabra entre cuatro posibles parejas. Al seguir el juego en la siguiente ronda aparecerán más veces las palabras equivocadas en la primera ronda.

- c. Ortografía: El programa “lee” una de las palabras y después de escucharla bien, hay que escribirla correctamente. Es más eficaz en el caso de tener parejas de palabras en dos idiomas diferentes, donde tienen que escribir con corrección ortográfica la palabra escuchada.
- d. Comprobar: La plataforma crea una prueba pequeña de cinco preguntas.
- e. Combinar: La tarea es emparejar las palabras que tienen el mismo significado y si el alumno la ejecuta, desaparece la pareja. Generalmente es el juego favorito de los estudiantes. La plataforma crea una competencia entre ellos que les suele motivar: reciben puntos por los segundos que necesitaron para emparejar bien las palabras.
- f. Gravedad: es un juego donde caen asteroides, en los que están escritas las palabras en español y el alumno debe escribir la palabra húngara antes de que el asteroide llegue al suelo.
- g. +1: Live: es un juego colaborativo que consiste en buscar las parejas de las palabras.

El primer paso para usar el Quizlet es hacer una nueva unidad de estudio, es decir, escribir el contenido que el creador quiere ver en sus tarjetas en las dos columnas que le ofrece la página. Por ejemplo, para la clase del idioma español las columnas pueden ser: palabras húngaras – palabras españolas o los sinónimos de las palabras españolas. Para ello será necesario escribir todas las palabras con las que el docente querrá trabajar y la página creará las actividades de forma automática.

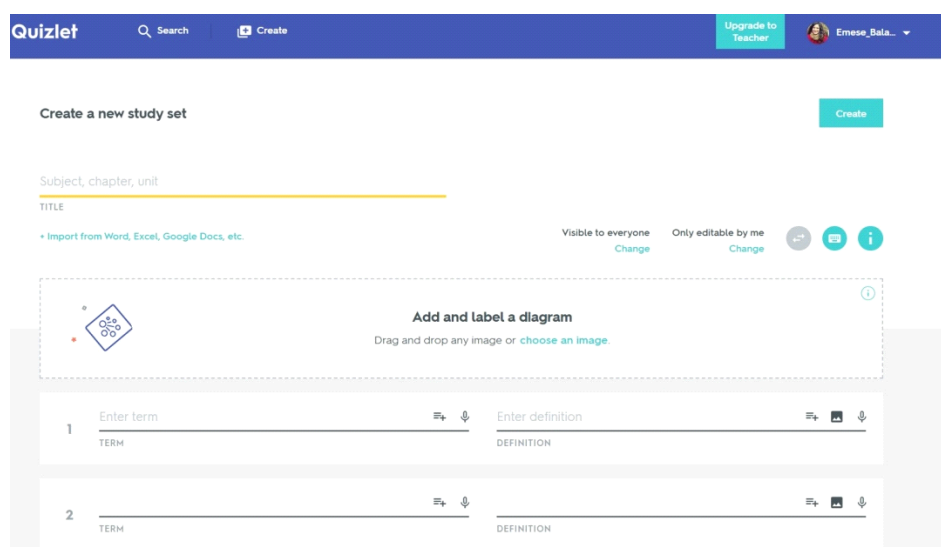


Imagen 3 – Una captura de pantalla de la creación de un study set

Me parece una herramienta ideal, ya que esta plataforma ofrece ejercicios para todos los pasos del aprendizaje: con los *flashcards* los estudiantes memorizan las palabras, las practican emparejando y al final revisan sus conocimientos con un test. También es útil para practicar contenidos culturales pero sobre todo para practicar las nuevas palabras antes de una prueba de vocabulario. Puede ser una idea muy buena compartir con ellos un *study set*, que contiene las palabras nuevas que deben aprender para el examen. Les gustará mucho practicarlas a través de sus móviles como si fuera un juego que crea una competición entre ellos.

## Brainscape<sup>4</sup>



<https://www.brainscape.com/p/287WF-LH-7A4NT>

Brainscape es una plataforma, una aplicación muy parecida a Quizlet, ya que se pueden crear tarjetas didácticas virtuales. Esta aplicación aprovecha las ventajas del sistema de codificación de colores para valorar el conocimiento y para mantener el interés.

Después de contestar las preguntas aparece la tarjeta con la respuesta. En la parte inferior de la tarjeta aparecen cinco números de diferentes colores. Cada color indica el nivel de conocimiento, desde el “no en absoluto” hasta el “perfectamente”.

1 - Color rosa – no sabe en absoluto.

2 - Color naranja – sabe un poco.

3 - Color amarillo – sabe regular.

4 - Color verde – tiene pocos errores.

5 - Color azul – sabe perfectamente.

El color elegido afecta a la frecuencia con la que la tarjeta le aparece al alumno. Las tarjetas marcadas con rojo aparecen con frecuencia hasta que tengan otros colores que significará que ya domina bien el tema, mientras las tarjetas marcadas en azul, aparecerán pocas veces. Se puede utilizar de tres diferentes maneras: los alumnos pueden practicar con *flaschards* creadas por el profesor, buscar entre los *flaschards* públicos creados por otros usuarios o ellos mismos colaborando pueden crear los *flaschards*.



Imagen 4, 5 – Captura de pantalla de la aplicación Brainscape

<sup>4</sup> [www.brainscape.com](http://www.brainscape.com)



<https://wheeldecide.com/index.php?id=225883>

Es una plataforma para crear ruletas de la suerte con las que se pueden dinamizar las actividades educativas. Es una herramienta estupenda para que los alumnos reciban una pregunta que deben responder durante o antes de un examen oral o para repasar el vocabulario estudiado. Igualmente puede ser divertido tener una ruleta con los nombres de los alumnos para aprovechar esta plataforma cuando realizamos actividades por turnos.

El uso de la herramienta es muy simple. En la parte de abajo de la página se pueden agregar directamente los conceptos. Al terminar de añadir los conceptos hay que hacer click en “apply” y ya está creada la rueda de las fortunas. En el caso en que el profesor no quiera modificar más su rueda, ya se puede utilizar en la clase. Aunque es importante mencionar que se pueden modificar algunos detalles, como por ejemplo los colores, la duración de la rueda, y la posibilidad de que una selección desaparezca después de haber sido elegida.

Lamentablemente, en esta plataforma el profesor no puede contar con una cuenta propia (no puede registrarse) por eso no es posible guardar las ruedas creadas en la plataforma. Después de crearlas, para los usos futuros hay que guardar la dirección web de cada rueda, por ejemplo, en una pizarra virtual o en un correo electrónico.

En el ThingLink actual se puede ver una rueda de la suerte que lleva el nombre de: “México, país de gran diversidad cultural” y contiene preguntas relacionadas con el tema. Para saber responder las preguntas los alumnos necesitan tener conocimientos básicos sobre la cultura y el pasado de México.

---

<sup>5</sup> [www.wheeldecide.com](http://www.wheeldecide.com)



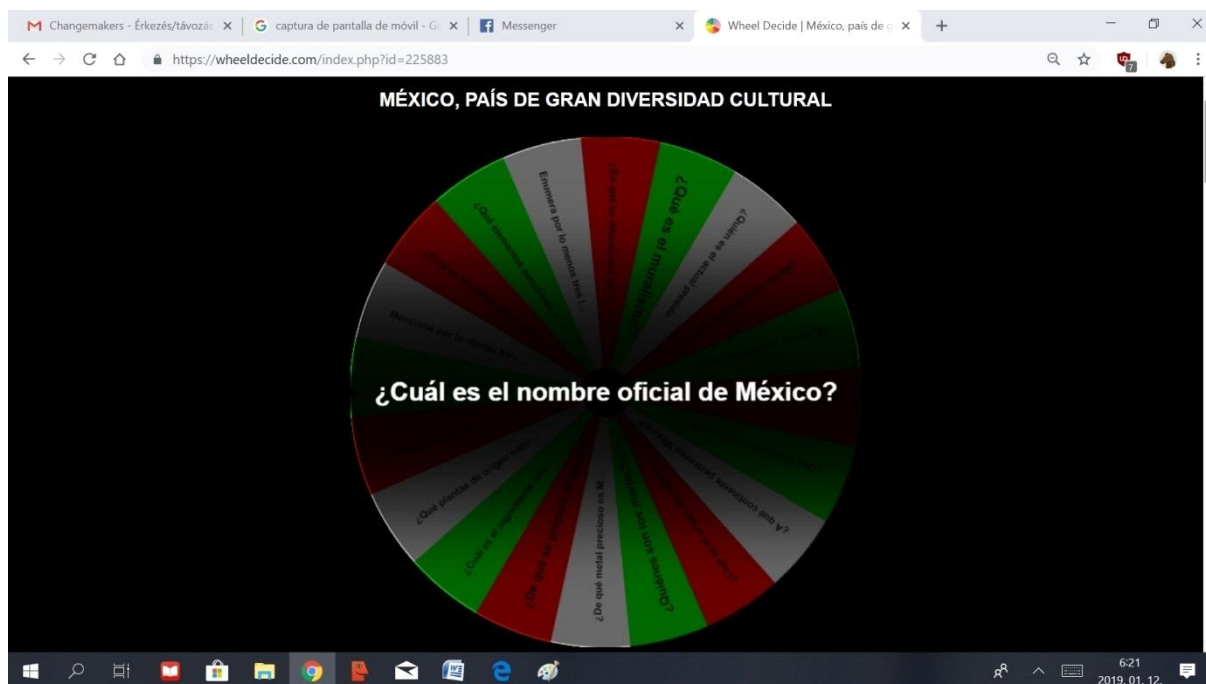


Imagen 6 – captura de pantalla de la plataforma WheelDecide

### Kahoot!

Enlace para jugar: <https://play.kahoot.it/#/k/6f374a21-fc0e-426e-8a10-0eb64921c27b>

Para el uso de Kahoot! en el aula se requiere tener un dispositivo móvil o tablet. Es un cuestionario online que el profesor debe preparar previamente y durante la clase el cuestionario se convierte en un concurso. La gran ventaja de esta herramienta es que las escuelas no tienen que comprar los *clickers* para que todos los alumnos tengan la posibilidad de dar respuestas, los dispositivos móviles son suficientes para cumplir con esta tarea. Existen páginas y aplicaciones similares como el Socrative<sup>7</sup> y Poll Everywhere<sup>8</sup>, sin embargo, comparando con los programas mencionados, una de las ventajas grandes de Kahoot! es que no tiene límite de estudiantes que puedan entrar con el mismo código al mismo cuestionario, mientras que las otras páginas ofrecen sus servicios gratuitos solamente hasta un número limitado de estudiantes.

La página permite crear cuatro tipos de actividades: cuestionario tipo test, debate, cuestiones correlativas y encuesta / opinión. Al empezar la creación del cuestionario, el profesor elige un tipo de actividad, dependiendo de la tarea que quiera realizar.

Al crear un Kahoot! es necesario detallar los aspectos básicos del futuro quiz, como el título, la descripción del cuestionario, el idioma, la visibilidad y la audiencia. Después de escribir los datos básicos, ya se permite al usuario escribir sus preguntas una tras otra con sus cuatro soluciones posibles.

La aplicación permite insertar videos, textos, imágenes, efectos musicales y determinar el tiempo que tienen los alumnos para responder. La plataforma consiste en dos subpáginas, una para los profesores (kahoot.com) y otra para los alumnos (kahoot.it).

Una vez terminado el cuestionario, el docente decide si los alumnos juegan de manera individual (classic) o en grupos (team mode). Los alumnos participantes solo tienen que abrir la página Kahoot.it o descargar la aplicación con el mismo nombre, introducir el código PIN con el que entran en la misma actividad y dar su nombre para que el profesor pueda seguir sus respuestas. En

<sup>6</sup> [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)

<sup>7</sup> [www.socrative.com](http://www.socrative.com)

<sup>8</sup> [www.poll Everywhere.com](http://www.poll Everywhere.com)



el momento en el que aparece la pregunta, hay música de fondo que permite crear un ambiente diferente en la sala. En el momento de ver las preguntas en la pantalla, los estudiantes tienen que pulsar en sus dispositivos digitales uno de los cuatro colores que simboliza la respuesta que ellos consideren correcta.

La plataforma asigna puntos a las respuestas correctas y más rápidas, así que, al terminar el juego, el estudiante que tenga el número de puntos más alto, ganará. Otra característica notable de la plataforma es que al enviar la respuesta, los alumnos reciben una notificación inmediatamente, un icono que significa “correcto” o “falso”. De esta manera, los jóvenes reciben una evaluación inmediata, de la misma forma que cuando juegan a los videojuegos, por diversión o para aprender. Como ya he mencionado, la evaluación inmediata es uno de los puntos clave en el discurso sobre los tipos de aprendizaje que necesitan los alumnos en el siglo XXI (Scott, 2015: 2, Prievara, 2015:24, Fegyverneki, 2016:77).

Como ya hemos visto anteriormente, al final de cada respuesta el programa muestra la respuesta correcta y los resultados de cada estudiante, así que el profesor tiene la oportunidad de seguir y apuntar los resultados y ver el desarrollo de cada alumno.



Imagen 7 – Captura de pantalla del juego Kaboot

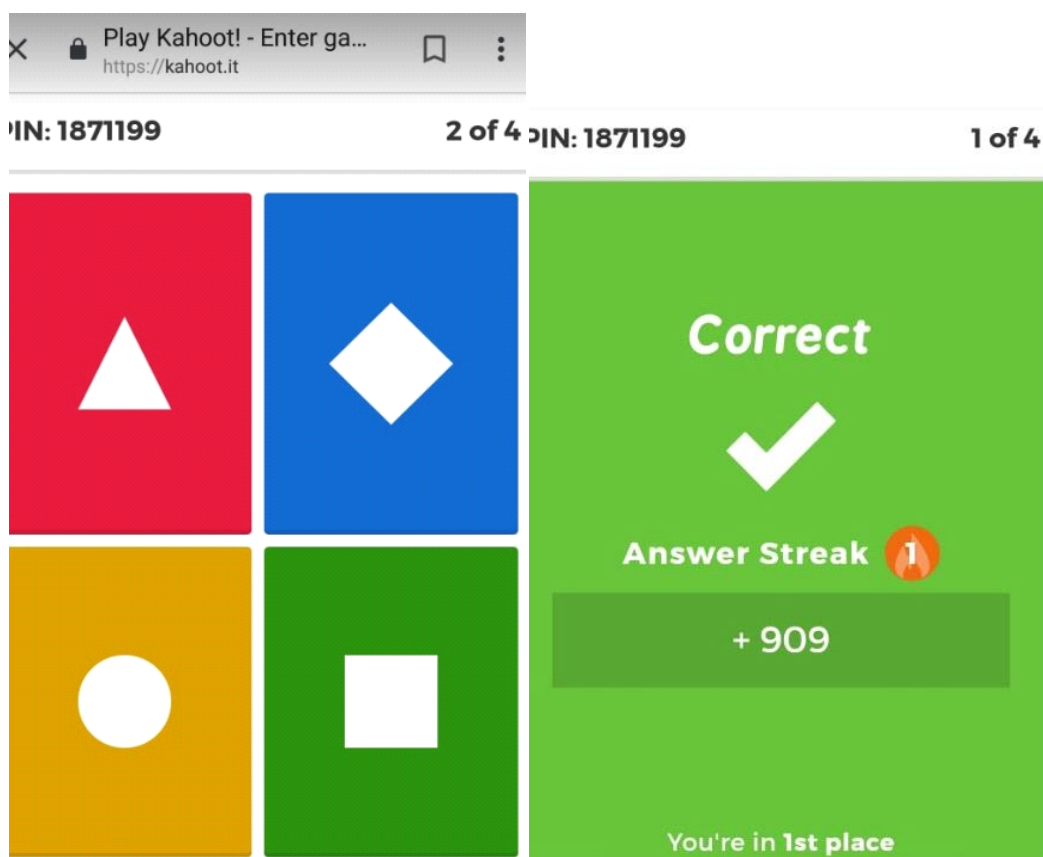


Imagen 8,9 – Dos capturas de pantalla de móvil durante el juego

Finalmente, el profesor tiene la posibilidad de guardar los resultados de cada alumno para su evaluación o simplemente para comparar sus resultados actuales con sus resultados previos o futuros. Desde el punto de vista del profesor, el uso de Kahoot! es muy útil por la posibilidad de recibir información sobre los avances de los alumnos y es una buena manera de conocer el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes sobre el tema actual. En mi trabajo cotidiano, utilizo esta herramienta en diferentes situaciones, por diferentes razones:

- Durante la introducción de una propuesta didáctica la uso para llamar la atención, para que vean y así memoricen las palabras y la información clave de la pantalla, para que recuerden todos sus conocimientos anteriores (en este punto me ayuda el ambiente competitivo) y sobre todo para obtener información sobre sus conocimientos.
- En la última clase antes de un examen, lo usamos para repasar el tema. Sirve mucho tanto para ellos, como para mí. Con la ayuda de los ejercicios de Kahoot! los alumnos pueden practicar los contenidos que necesitan conocer para poder escribir la prueba. En esta plataforma no hay oportunidad ni tiempo para pensar mucho, tienen que dar las respuestas inmediatamente: usando el Kahoot! el alumno no puede, y, por lo tanto, no intenta ver la respuesta de su compañero debido a la falta de tiempo y, por otro lado, porque sabe que su resultado no depende de ello, así que el profesor recibe un *feedback* real.
- Uno de los estudiantes prepara un Kahoot! para sus compañeros que puede ser sobre dos temas: un tema cultural en húngaro o el repaso de los materiales estudiados. En el primer caso, busca en casa un tema que le llame la atención y prepara una encuesta para sus compañeros, añadiendo información extra durante el juego.

En la imagen ThingLink compartí dos cuestionarios interactivos, titulados “La cultura y la historia de México”. Están disponibles en dos lenguas (en húngaro y en español) y contienen las mismas preguntas para poder elegir según el nivel de los estudiantes y según el fin didáctico del profesor.

Sin duda, entre las plataformas presentadas en este trabajo escrito, la aplicación Kahoot! es la herramienta favorita de mis estudiantes, tanto en la escuela donde trabajo como en la escuela donde hice mis prácticas. La opinión de los alumnos se presentará en la conclusión.

### Padlet<sup>9</sup> y Linoit<sup>10</sup>



1. *Contenidos culturales* <https://padlet.com/ebalassa/ar9pxypgiljw>

2. *Día De Muertos* <https://padlet.com/ebalassa/chwlv65crajv>

3. *Opiniones* <http://linoit.com/users/ProfeMesi/canvases/Online%20alkalmaz%C3%A1sok%20haszn%C3%A1lata>

La utilización de Padlet revoluciona la forma de trabajar en proyectos en la escuela (Viñas, 2017: 4). Es un muro colaborativo, un espacio digital donde distintas personas pueden recolectar y compartir diferentes contenidos, es decir, trabajar en el mismo muro virtual, compartiéndolo.

Linoit es una pizarra virtual en la cual los alumnos pueden insertar notas como “*postit*” y también es posible publicar fotos, videos y enlaces. En la conclusión de este trabajo utilizaré esta plataforma para compartir y publicar las opiniones de mis estudiantes.

Es posible usar las plataformas con fines educativos, como una herramienta educativa para desarrollar la cooperación entre los alumnos, quienes, por ejemplo, pueden hacer proyectos colaborativos en un muro creado (Gallegos, 2016: 1). Los muros pueden servir para que los estudiantes reúnan información que encuentren en Internet y para que recolecten diferentes tipos de archivos: archivos guardados en el ordenador (archivos de texto, imágenes, PDF, documentos, videos), elementos publicados en Internet o enlaces.

Al darles la tarea de buscar contenidos e informaciones, les enseñamos cómo se pueden encontrar en internet las fuentes seguras y confiables con lo que también desarrollamos su competencia digital. Otra forma de utilizar esta plataforma con fines didácticos por parte del profesor es sugerir actividades, compartir los trabajos de los estudiantes, reflexionar, compartir enlaces. Además, se pueden usar las pizarras virtuales para iniciar una lluvia de ideas.

Entre las ventajas generales, se puede mencionar que son fáciles de usar y se pueden compartir los contenidos en la página de manera. No es necesario descargar un software porque tienen un espacio de trabajo en línea y también son accesibles desde dispositivos móviles.

Para empezar el trabajo en un muro virtual de Padlet, el primer paso es crear una cuenta o registrarse con un usuario Google y después de la entrada crear un nuevo muro. Una vez realizado este paso, la plataforma ofrece la opción de seleccionar el diseño y dar nombre al muro creado.

A continuación, se puede empezar a colocar los elementos, es decir, subir los archivos. Cuando los elementos deseados se han subido, es posible publicar el Padlet a través de las redes sociales o enviarlo para los alumnos.

<sup>9</sup> [www.padlet.com](http://www.padlet.com)

<sup>10</sup> [www.linoit.com](http://www.linoit.com)

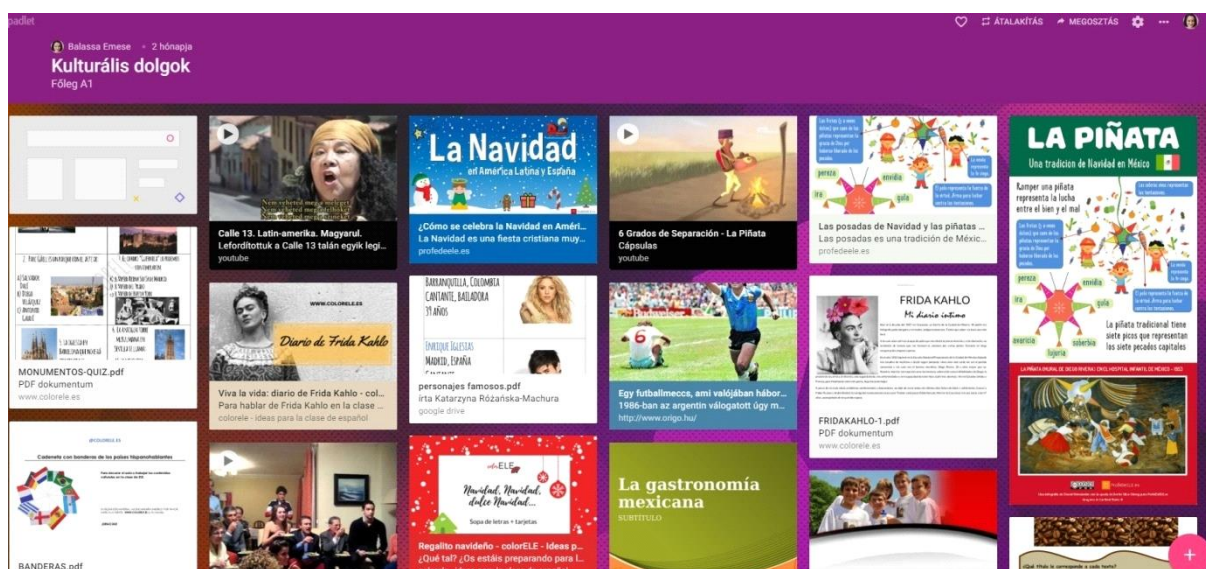


Imagen 10 – Una captura de pantalla de Padlet

En mi trabajo uso diferentes muros de Padlet con diferentes fines educativos. Es una plataforma ideal para compartir con los estudiantes diferentes contenidos. En la página subo las presentaciones de Prezi, Sway o de Power Point que usamos en la clase, hojas de trabajo, lecturas, fotos y dibujos (para hacer descripción). También comparto con ellos artículos sobre temas relacionados con la cultura del mundo hispano.

En cuanto en la plataforma Padlet que se puede abrir con el código QR, quiero demostrar a través de un ejemplo propio, cómo puede facilitar esta herramienta la preparación de los planes de clase. La pizarra que se abre con el código, contiene contenidos relacionados con la temática “Día de Muertos en México”. En la pizarra se pueden encontrar por ejemplo propuestas didácticas, videos, documentos, infografías y páginas interesantes. A la hora de buscar los contenidos temáticos para realizar una clase llena de curiosidades culturales, será de gran ayuda tener una plataforma donde tenemos guardados todos los contenidos relacionados con el tema.

## FlipQuiz<sup>11</sup>



Mexikó ősi civilizációi <https://flipquiz.me/review/298509>

Es una herramienta educativa que nos permite crear concursos, torneos de preguntas y respuestas, proyectarlas en el aula y así hacer la clase más interactiva. Es un juego ideal para evaluar el aprendizaje general del grupo. Cada grupo tendrá un turno para elegir una categoría y una puntuación. Las distintas columnas están ordenadas por dificultad, según el valor de los puntos. Cuando un concursante selecciona una pregunta, la tarjeta se gira y aparece la pregunta. Para hacerlo más dinámico, en la parte inferior derecha se puede poner un límite de tiempo. Cuando la pregunta

<sup>11</sup> [www.flipquiz.com](http://www.flipquiz.com)

ya ha sido contestada, hacemos *click* en la pregunta, la tarjeta se gira y aparece la respuesta y después de cerrar la tarjeta, la pregunta se quedará desactivada.

Si queremos crear un Flipquiz, después de hacer *click* en el botón verde que se llama “New Board” debemos nombrar el tablero que crearemos y así entraremos a una página donde se pueden crear y completar las categorías y añadir las preguntas y respuestas. Se pueden agregar imágenes a cualquiera de las dos para hacerlo más visual. En la versión gratuita se pueden crear 6 categorías que pueden contener 5 preguntas (que valen desde 100 hasta 500 puntos). Al terminar de añadir nuevas categorías y preguntas, guardamos el tablero con el botón “*Quick Save*”. Después podemos abrir el tablero para jugar o editarlo.

El código QR abre un tablero húngaro que lleva el título “Mexikó űsi civilizációi” y contiene preguntas que pueden ser interesantes para los estudiantes de 16-18 años sobre las civilizaciones prehispánicas de México.

Esta herramienta permite gamificar la clase de forma muy sencilla. Aunque es fácil hacer un concurso personalizado, la página da la opción de descubrir otros tableros que realizaron otros usuarios. Se puede aprovechar de muchas maneras, por ejemplo, se puede repasar una lección mediante este juego antes de hacer el examen ya que sabemos que los juegos competitivos siempre serán una de las mejores estrategias para motivar a los estudiantes y para despertar su interés.

### **Mentimeter<sup>12</sup> 13**

<https://www.mentimeter.com/s/35f3ced025bf7f8e32d33ed2dc1cfe66/4e4ce675dca3>  
*www.menti.com* Código: 74 87 34

Es una herramienta para crear cuestionarios, nubes de palabras o encuestas de una manera muy simple y gratuita. Los alumnos contestarán en sus dispositivos y el profesor recibirá y proyectará las respuestas en tiempo real. Es una herramienta parecida a Kahoot! o a Plickers.

Aunque Mentimeter es parecida a Kahoot!, ofrece mucho más, ya que en esta plataforma creamos presentaciones interactivas, lo que significa que nos permite añadir encuestas o hacer nubes de palabras en directo y añadirlas en la presentación como diapositivas. Para poder entrar en la presentación (no solamente en un juego) los estudiantes deben introducir el código proyectado. Los tipos de diapositivas se pueden clasificar en 3 grupos:

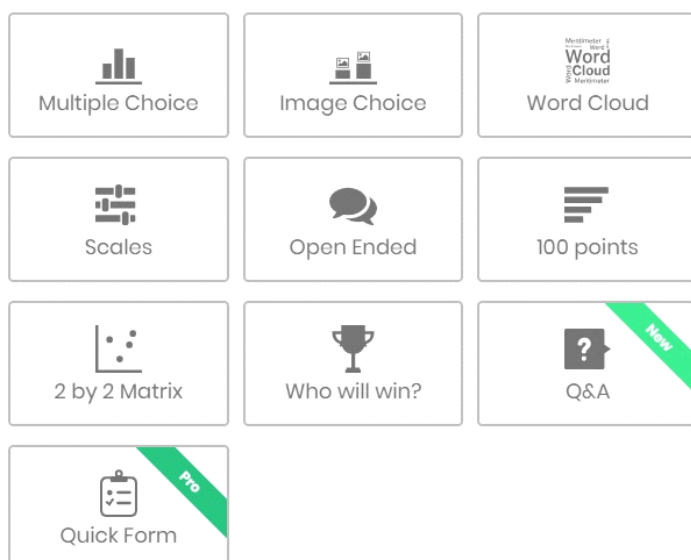
1. Quick Slide – son diapositivas tradicionales, no son interactivas.
2. Quiz – son cuestionarios. En la versión gratuita, una presentación puede tener 5 cuestionarios
3. Question type – se pueden insertar diferentes tipos de preguntas interactivas. En la versión gratuita se pueden añadir 2 de estas diapositivas en la presentación: multiple choice (pueden votar por las opciones que les damos), image choice, Word cloud, open ended (los participantes pueden escribir lo que quieran brevemente en 140 caracteres), etc.

---

<sup>12</sup> [www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)

<sup>13</sup> [wwwwww.menti.com](http://wwwwww.menti.com)

### Question type ?



### Quiz ?

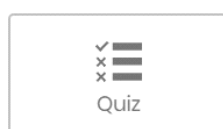


Imagen 11- Captura de pantalla sobre los diferentes tipos de preguntas interactivas

En este trabajo escrito escribiré más detalladamente sobre la creación de una nube de palabras colaborativa en tiempo real.



Imagen 12 – Una captura de pantalla de la nube de palabras en la plataforma Mentimeter



Después de pulsar el botón con el que añadimos una nueva diapositiva, tenemos que elegir World Cloud. En la pestaña *Content* escribimos el título / la pregunta, por ejemplo, en esta ocasión “La cultura mexicana”. Es importante modificar el número de contestaciones que puede añadir cada participante (prefiero el máximo que es de 10) además es posible permitir votarles más veces (también lo recomiendo).

Lo que escriben los alumnos automáticamente aparece en el pizarrón formando una nube de palabras. Las palabras más grandes son las palabras más repetidas.

Los estudiantes usarán sus móviles y tendrán 10 casilleros para poder añadir las palabras que quieran.

Con las preguntas interactivas que se pueden insertar en la presentación el profesor puede revisar los conocimientos previos de los alumnos, hacer evaluaciones, hacer un *brainstorming*, pedir la opinión anónima de los alumnos o incluso ellos pueden hacer preguntas anónimas.

En la imagen compartida se puede ver una nube de palabras relacionadas con la cultura mexicana.

### Lyricstraining<sup>14</sup>



La Llorona: <https://lyricstraining.com/es/play/alanna-ubach-antonio-sol/la-llorona-audio/HJ3ymUHXLJ>

Con esta plataforma podemos ofrecer un método divertido para los alumnos para aprender o practicar el español utilizando sus canciones favoritas y para que practiquen la comprensión auditiva. Ayuda a los usuarios a mejorar la capacidad de escuchar, pronunciar y adquirir vocabulario mientras escuchan música.

Si uno se registra como profesor, se pueden hacer actividades de rellenahuecos propios con las canciones que más les gusten a los alumnos, aunque sin hacerlos y sin registrarse también es posible elegir una de las canciones disponibles y trabajar la escuchada con ella.

Cada canción tiene ejercicios de cuatro niveles distintos, que dependen de la cantidad de palabras que los jugadores tienen que adivinar mientras escuchan la música: principiante (rellenar el 10% de la letra), intermedio\_(25%), avanzado\_(50%) y experto (rellenar todas las palabras). Las canciones contienen dos modos de juego:

- a. Modo selección (multiple choice) donde los alumnos tienen que escoger las palabras correctas entre las palabras dadas
- b. Rellenahuecos- es el modo de escritura, donde aparecen líneas con espacios vacíos y los estudiantes tienen que rellenar los huecos con las palabras que faltan.

Durante el juego, hasta que los estudiantes no han completado los huecos, la canción no avanza y se puede volver a escuchar. Para los alumnos que son competitivos la puntuación puede ser otro factor motivador, ya que si no cometen muchos errores, la puntuación será más alta.

En mi plataforma ThingLink se puede encontrar una canción de la película Coco, La Llorona, que es una canción muy conocida en la cultura mexicana.

---

<sup>14</sup> <https://lyricstraining.com/es>



Todos los que trabajamos con adolescentes sabemos cuánto les gusta la música y esta herramienta educativa nos ayuda a aprovechar la gran cantidad de música española con la que podemos trabajar en el aula.

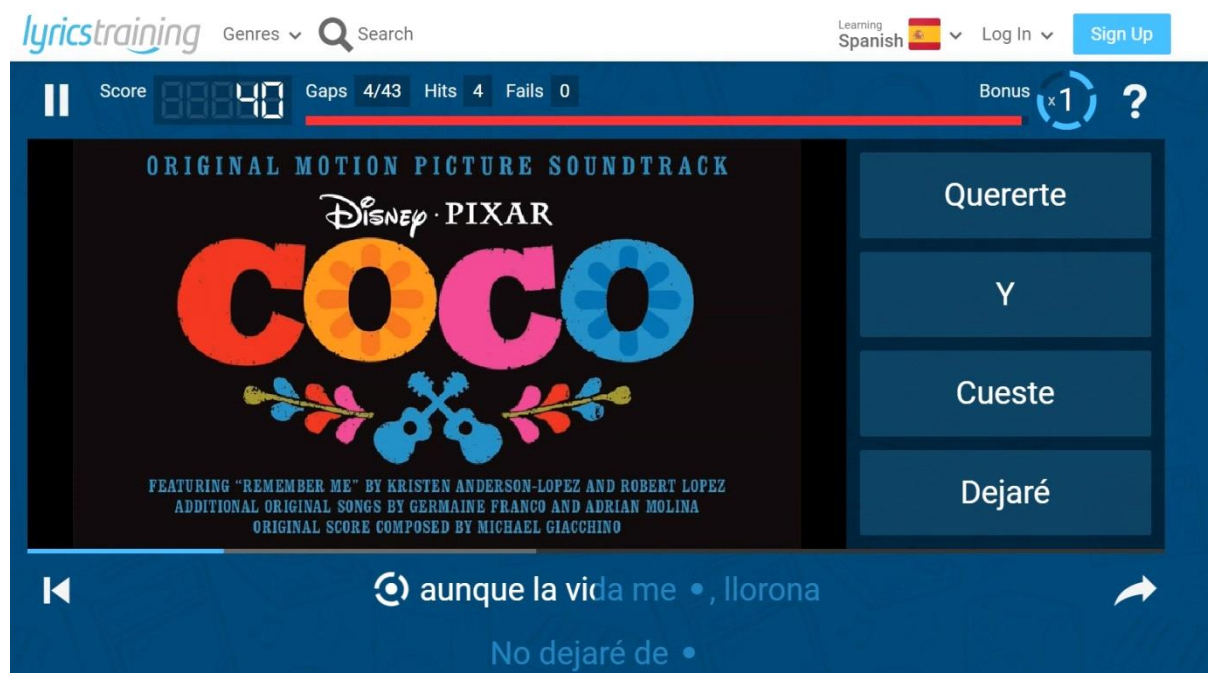


Imagen 12 – Una captura de pantalla del juego Lyricstraining

## Pinterest<sup>15</sup>



Materiales para la enseñanza del español: <https://www.pinterest.com/balassaemese/espa%C3%B1ol-a1/>

Pinterest es una de las redes sociales más recientes, su nombre es un acrónimo de pin e interest (Antón, 2016: 30). Es una plataforma en línea donde los usuarios pueden subir, coleccionar, organizar y compartir imágenes, infografías y diferentes contenidos conocidos como pins, incluyendo una breve descripción (Infante-Fernández, 2017:8). Permite a sus usuarios agrupar las imágenes guardadas en diferentes tableros temáticos, denominados pinboards. El inglés es el idioma con el que más resultados ofrece la página, aunque también se pueden hacer búsquedas en español. Se puede utilizar esta plataforma con fines educativos ya que existe una gran variedad de contenido en español, como videos, imágenes, enlaces de sitios web o tableros de otros usuarios sobre diferentes temas educativos (Antón, 2016: 31).

<sup>15</sup> [www.pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Es importante saber qué queremos buscar y la palabra clave, llamada tag, nos ayuda a encontrarlo. Buscando en el apartado de educación es recomendable utilizar los términos “educación”, “clase ele”, “enseñanza” junto con otra palabra más específica. Muchos profesores crean sus propios tableros y los comparten con la comunidad Pinterest. Como podemos ver en la captura de pantalla, al escribir dos pins “clase ele” y “comida”, la plataforma nos ofrece diferentes materiales relacionados con la temática deseada, desde cartas imprimibles del juego Dobble, materiales que otras personas crearon, hasta una amplia variedad de infografías, videos y hojas de trabajo.

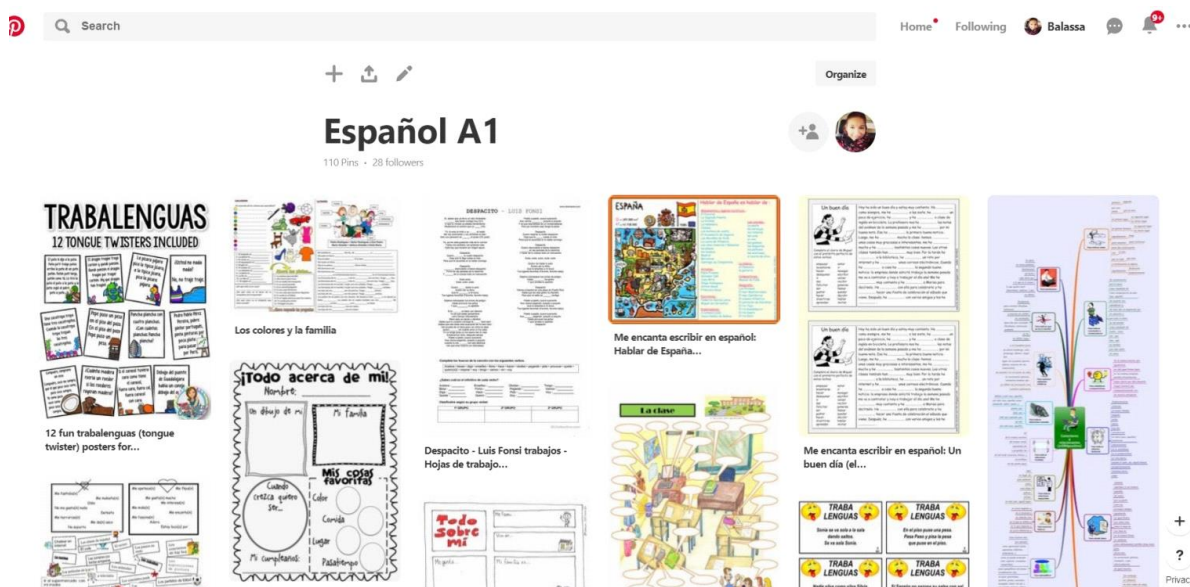


Imagen 13- Mis tableros temáticos en Pinterest

Al abrir el enlace original de la imagen que nos interesa, encontramos páginas muy útiles que nos ofrecen diferentes contenidos educativos (muchas veces imprimibles) y páginas especialmente creadas para profesores de ELE.

Como se puede ver, la plataforma Pinterest nos ofrece una fuente ilimitada de ideas y recursos para el trabajo educativo.

Por ejemplo:

1. En la página llamada “abcdEle”<sup>16</sup> un profesor español de ELE Cristian Andrades crea y comparte contenidos para la enseñanza del español como lengua extranjera. Los profesores pueden descargar e imprimir los contenidos gratuitos o pueden comprar los contenidos más detallados.
2. En la página iSLCollective<sup>17</sup> el profesor puede encontrar una amplia variedad de hojas de ejercicios.
3. La plataforma TeachersPayTeachers<sup>18</sup> permite a los profesores creativos vender sus propios contenidos imprimibles aunque también existen materiales gratuitos.

A diferencia de otras redes sociales, en Pinterest los miembros no buscan relaciones directas sino más bien, siguen los tableros por sus contenidos (Cimadomo, 2016: 184) para poder inspirarse en varios temas, sacar e intercambiar ideas con otros o para poder obtener ejercicios e imágenes creativas.

Para comenzar el trabajo en Pinterest, es necesario registrarse a través de la cuenta de Facebook, Google o con un correo electrónico. El registro para esta red es muy simple y muy fácil.

<sup>16</sup> <http://abcdeele.com>

<sup>17</sup> <https://es.islcollective.com/>

<sup>18</sup> <https://www.teacherspayteachers.com/>

Después de entrar en la plataforma, se pueden buscar contenidos con las palabras claves o se puede crear un board con la opción “crear un tablero”. Una vez rellenado el cuadro de información en la ventana pop-up con los datos del tablero, se puede personalizar, añadiendo diferentes pins, es decir los contenidos que queremos guardar.

En mi trabajo, utilizo mucho Pinterest para inspirarme y para obtener contenidos imprimibles desde flashcards y hojas de ejercicio, hasta imágenes bonitas e infografías. Considero que es una plataforma muy útil no sólo por la variedad de los contenidos que nos ofrece sino por las páginas dónde nos llevan las imágenes abiertas y por su función de poder guardar y organizar fácilmente los contenidos.

### **El código QR <sup>19</sup>**

“Los códigos QR son un sistema de codificación de información en forma bidimensional impresa en una imagen con una matriz de puntas, que puede almacenar gran cantidad y diferente tipo de información” (de la Torres Laso, 2013:3). Su uso crece cada día en todos los ámbitos y como los estudiantes de hoy están muy acostumbrados a usar dispositivos digitales, el uso de este código de respuesta rápida también se ha implementado en la educación. El uso de los códigos QR nos permite realizar una actividad interactiva o ampliar contenidos didácticos en la clase: por ejemplo, después de leer un texto cultural en el libro, con la ayuda de un código QR los alumnos pueden ver un video o una foto relacionados con el tema, usando su móvil.

Los códigos QR contienen información que puede descifrarse. Para que los estudiantes puedan leer la información codificada necesitan tener una tablet o un móvil inteligente que tenga instalado un programa lector que reconocerá el código y mostrará el contenido (Escaravajal-Rodríguez, 2018: 3). Los códigos pueden guiarnos a una página web o a algún juego educativo, por ejemplo, nos pueden enlazar con un Quizlet, imágenes para complementar la lección, textos educativos o cualquier información que se pueda encontrar en línea. Desde el punto de vista de la educación, estos códigos pueden ser muy interesantes porque construyen un canal interactivo entre los estudiantes y el profesor (Casanova Pastor-Molina Jordá, 2013: 2). Además de integrar esta aplicación en la enseñanza, el uso de los códigos aumenta la motivación de los alumnos (Escaravajal-Rodríguez, 2018: 3).

Para crear un código QR existen programas que se instalan en el PC y también hay varios generadores online gratuitos como por ejemplo: Unitag, Visualead o QRCodeMonkey. Su creación es muy sencilla y rápida, ya que solamente hay que copiar el enlace de la página web que queremos usar y la aplicación nos genera el código QR que nosotros podemos descargar, compartir, imprimir o insertar en un documento o presentación que hayamos realizado.

Suelo utilizar esta herramienta en mi trabajo educativo y pienso que llama mucho la atención de los estudiantes, se les hace más interesante el aprendizaje mediante el uso de los móviles. Además de motivar a los alumnos, el uso de los códigos también facilita mi trabajo. Aunque para poder planear bien la clase es muy importante conocer bien el grupo y saber qué posibilidades tienen, por ejemplo, si todos pueden descargar un lector de código QR o no.

Por esta razón importante, yo uso los códigos en mis talleres donde trabajo con grupos pequeños y sé que todos pueden tener la aplicación que decodifica el contenido de los códigos. Suelo crear códigos QR en diferentes situaciones y por diferentes razones:

1. Cuando usamos un texto corto no es necesario imprimirlo, es suficiente si ellos lo abren en sus dispositivos.

---

<sup>19</sup> [www.qrcode-monkey.com](http://www.qrcode-monkey.com)



*Imagen 16 – El código QR abre un collage de imágenes sobre contenidos culturales*

2. Cuando abordamos información cultural me parece una herramienta ideal para complementar el contenido leído con unas imágenes o con un video, sobre todo si el aula no tiene ordenador y / o proyector.



*Imagen 17 – El código QR abre un video en la plataforma Youtube sobre la historia de la piñata*

3. Lo usamos para abrir un juego de Quizlet que contiene las palabras estudiadas y que pueden jugar y practicar en su tiempo libre. Lo podemos usar cuando uno de los grupos ha terminado el trabajo antes que los demás.



*Imagen 18 – El código QR abre un juego de Quizlet*

El uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede ser una valiosa herramienta educativa entre otras cosas por la movilidad, que es una de las grandes ventajas de los móviles inteligentes. Otra ventaja es la facilidad con la que es posible descargar y trabajar con diferentes aplicaciones educativas (Torres Laso, 2013: 2).

## Conclusión



*Opiniones - <http://linoit.com/users/ProfeMesi/canvases/Online%20alkalmaz%C3%A1sok%20haszn%C3%A1lata>*

Hoy en día las TIC forman parte de la vida diaria de los alumnos, por eso el uso de las aplicaciones mencionadas motiva mucho su aprendizaje (Petrovich, 2018:26) y genera hábitos de responsabilidad y de autodisciplina (Castellanos Durán, Hernández Barbosa, 2015:67). En una investigación realizada por Barrera Gómez, usando diferentes herramientas digitales, la labor de los estudiantes resultó ser muy activa ya que todos tenían que hacer sus propias tareas (resúmenes y comentarios). Además, los estudiantes aprendieron a manejar las herramientas TIC sin dificultad; de la misma manera que en mi experiencia personal.

Los resultados del estudio de Petrovich (2018:26) que lleva el título “Un estudio sobre las actitudes de los profesores hacia las herramientas digitales”, muestran que según los profesores, las clases se vuelven más variadas y flexibles gracias al uso de estas herramientas. Además, otra gran ventaja según Barreras Gómez (2016:192) es que el uso de las herramientas TIC permite al profesor conocer mejor a sus alumnos. Según este nuevo método, ya no es el profesor el que está en el centro de la clase sino funciona como un mediador, por lo tanto, se requiere más participación por parte de los estudiantes. Los errores, los comentarios y los trabajos que realizan en diferentes plataformas sobre diversos temas, ayudan al profesor a entender cuáles son los puntos fuertes y débiles y también cuáles son los temas que les interesan más (Barreras Gómez, 2016:192).

Entre las dificultades que surgen (principalmente en el uso de Kahoot!), podría mencionar la necesidad de contar con Internet en las aulas, aunque hoy en día muchos estudiantes tienen internet en su móvil. Según mi experiencia, disfrutan mucho las encuestas Kahoot! y por eso suelen compartir Internet o comparten los móviles, usándolos en parejas o en grupos. Por lo tanto, el juego, además de tener una función motivadora, les ayuda a colaborar y a trabajar bien en parejas. Creo que es muy importante saber que tal vez no todos los alumnos tienen móviles capaces de descargar nuevas aplicaciones. Por eso, cuando no trabajo con un grupo pequeño y bien conocido, suelo preparar tareas que se puedan realizar desde el ordenador, evitando situaciones incómodas para los alumnos.

Pienso que el uso de las nuevas aplicaciones en la enseñanza tiene muchas ventajas educativas. Algunas son fáciles de usar, otras requieren más paciencia por parte del profesor, como el método “Aula Invertida”. Como profesores, es importante estar siempre atentos a los avances y a las actualizaciones tecnológicas (Petrovich, 2018:27) y seguir el desarrollo de las nuevas plataformas educativas.



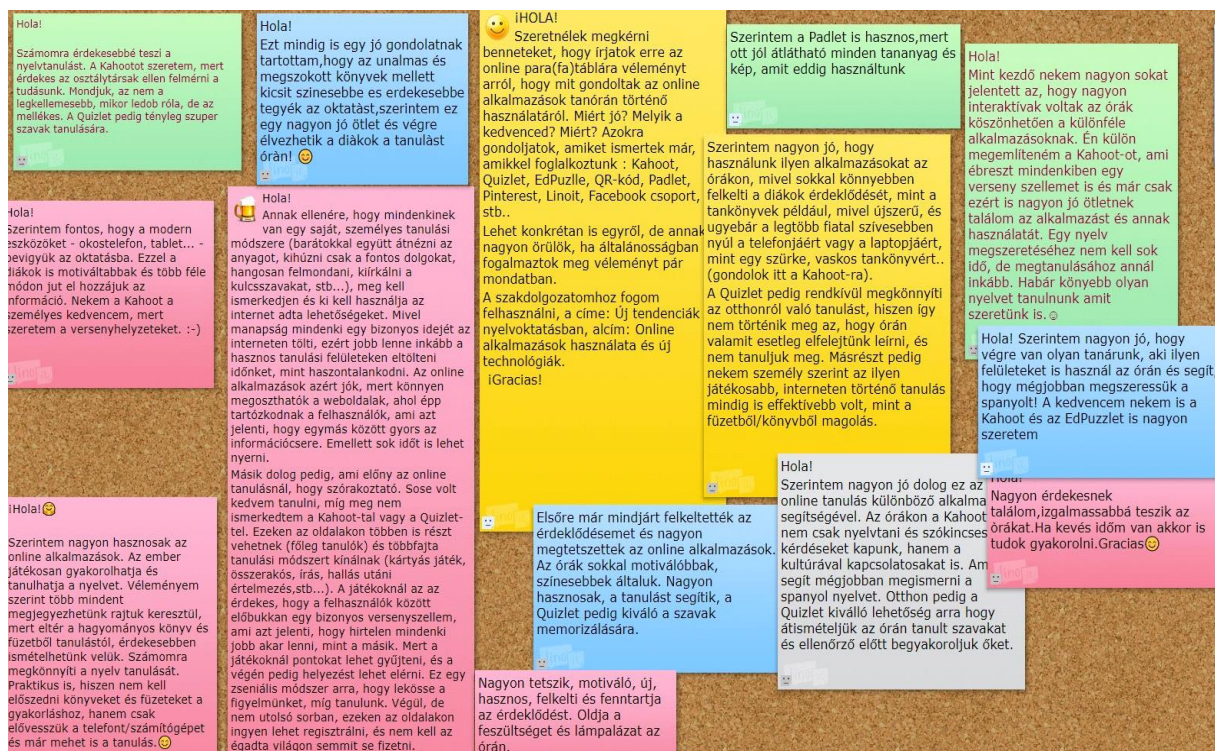


Imagen 20 – En la captura de pantalla se pueden ver las opiniones de mis estudiantes en húngaro sobre las aplicaciones que conocen. Las respuestas fueron compartidas en la plataforma Linoit. El código QR al lado del subtítulo “Conclusión” abre esta plataforma.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANTÓN RAMÍREZ, Susana (2016), “Pinterest: Búsqueda de información a través de una red social curadora de contenido en Inglés para fines específicos” en Publicaciones Didácticas No 79, 29-33.
- BARRERAS G., María Asunción (2016), “Experiencia de la clase inversa en didáctica de las lenguas extranjeras” en Educatio Siglo XXI; Vol 34, No 1, Universidad de Murcia.
- BERGMANN, Jonathan, SAMS, Aaron (2014), Dale la vuelta a tu clase, Fundación Santa María-Ediciones, España.
- BONA, Cesar (2016), La nueva educación, Madrid, Unigraf.
- BORREL FONTELLES, Josep, ENESTAM Jan-Erik (2006), “Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente” en Diario Oficial de la Unión Europea.
- CASANOVA PASTOR, Gerard, MOLINA JORDÁ, José Miguel (2013), “Implementación de códigos QR en materiales docentes” en Actas de las XI Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria, Alicante 933-945.
- CASTELLANOS D., Fany, HERNÁNDEZ B. Flor Edith (2015), “Página web como herramienta para realizar tareas escolares del idioma inglés y mejorar las competencias comunicativas en

estudiantes de grado 8 del Colegio OEA IED de la localidad de Kennedy”, disponible en : [http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/62/browse?rpp=60&sort\\_by=1&type=title&etal=-1&starts\\_with=P&order=ASC](http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/62/browse?rpp=60&sort_by=1&type=title&etal=-1&starts_with=P&order=ASC), fecha de consulta: 2 de abril de 2018.

CIMADOMO, Guido (2016), “Utilización de la aplicación Pinterest en la asignatura de Historia de la Arquitectura, en el marco del EEES” en *Digital Education Review*, N ° 29, 181.-192.

ESCARAVAJAL RODRÍGUEZ, Juan Carlos (2018), “Los códigos QR en Educación Física: Carrera de Orientación” en *Pensar En Movimiento: Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud* Vol.16, N ° 1, 1.-14.

FEGYVERNEKI, Gergő (2016), *IKT-s ötlettár*, Budapest, NeteducatioKft.

FERRIZ VALERO, Alberto, SEBASTIÁ AMAT, Sergio (2017), “Clase invertida como elemento innovador en Educación Física: efectos sobre la motivación y la adquisición de aprendizajes en Primaria y Bachillerato” en *Investigación en docencia universitaria*, Barcelona, Ediciones OCTAEDRO, S. L.

GALLEGOS, Juan Pablo (2016), “La colaboración en internet nunca fue más fácil” en *Para el Aula*, Edición N ° 17, Universidad San Francisco de Quito.

GÓSY, Mária (2005), *Pszicholingvisztika*, Budapest, Corvina.

GÓSY, Mária, KOVÁCS Magdolna (2001), *Mentális lexikon a szóasszociációk tükrében* en *Magyar Nyelvőr* N ° 125, 330–54, disponible en: [http://www.matarka.hu/cikk\\_list.php?fusz=4762](http://www.matarka.hu/cikk_list.php?fusz=4762) Fecha de consulta: 4 de abril.

IBARRA GARCIA, Isabel (2016), “Gamificando los negocios (o cómo el español de los negocios también puede ser divertido)” en XVII Encuentro Práctico de Profesorado de ELE en Madrid disponible en: [http://www.encuentroelemadrid.es/dosieres/gamificando\\_negocios.pdf](http://www.encuentroelemadrid.es/dosieres/gamificando_negocios.pdf), fecha de consulta: 3 de abril.

INFANTE-FERNÁNDEZ, Lara María, FABA-PERÉZ, Cristina (2017), “El uso de los medios sociales en las bibliotecas de los centros de educación secundaria como canales de difusión de su información: el caso de Extremadura” en *Revista Española de Documentación Científica*, Vol 40, N ° 4.

INTEF: Marco Común de Competencia Digital Docente, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, disponible en: <http://educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf>, fecha de consulta: 1 de abril.

JANCSÓ, Katalin (2017), “¿Cómo darle la vuelta a la clase de Ele? El aula invertida y el uso de Edpuzzle y Powtoon en la enseñanza del español” en *Serie Didáctica*, Szeged, 100-107.

KAY, Robin H., LESAGE Ann (2009), “Examining the benefits and challenges of using audience response systems: a review of the literature” en *Computers & Education*, 819827.



MOYA FUENTES María del Mar, CARRASCO ANDRINO María del Mar et al. (2016), El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual "Kahoot" en XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria, disponible en: <https://web.ua.es/es/ice/jornadas-redes-2016/documentos/tema2/798670.pdf>, fecha de consulta: 3 de abril.

PELCZ, Katalin, SZITA, Szilvia (2012), "Szókártyák használata a magyar mint idegennyelv oktatásban" en *Magyar nyelv és kultúra tanításának szakfolyóirata*, Balassi Intézet, 2012/1-2, 75.-85.

PETROVICH, Ingrid (2018), La interacción oral y las TIC en el aula de ELE: Un estudio sobre las actitudes de los profesores hacia las herramientas digitales, Tesis de Máster, Dalarna University.

PINTOR HOLGUÍN, Emilio, CORRAL PAZOS DE PROVENS, Octavio Jorge et al. (2011), "Campus virtual y dispositivos con conexión a internet durante las clases: ¿Una alternativa a los clickers?" en VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria, Universidad Europea de Madrid, Madrid.

PRIEVARA, Tibor (2015), A 21. századi tanár, Budapest, Netducatio Kft.

SCOTT, Cynthia Luna (2015): "¿El futuro del aprendizaje 2. Qué tipo de aprendizaje se necesita el siglo XXI?" en Investigación y Prospectiva en Educación UNESCO, Paris.

TORRES LASO, Jesús de la (2013), "La incorporación de los códigos QR en la docencia universitaria en una asignatura de terapia ocupacional", disponible en: <https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/124686/1/MID2013-086.pdf>, fecha de consulta: 8 de abril.

VIÑAS, Rossana, SECUL GIUSTI, Cristian (2017), "La herramienta Padlet como acto de comunicación digital" en IV Jornadas de TIC e Inovación en el aula, Secretaria de Asuntos Académicos Universidad Nacional de la Plata, 229.-234.